

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mutu dan kualitas pendidikan sudah seharusnya menjadi perhatian bagi seluruh elemen masyarakat, termasuk dalam hal ini adalah generasi pendidik dan juga pemerintah. Hal ini dikarenakan mutu dan kualitas pendidikan merupakan faktor utama yang mempengaruhi berkembang atau tidaknya suatu bangsa. Namun pada kenyataannya mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain sangat jauh berbeda, mutu pendidikan di Indonesia saat ini sangat rendah dan kurang (Murtiyasa, 2012).

Kualitas pendidikan di Indonesia secara umum terus ditingkatkan, baik proses maupun hasilnya. Hal ini terbukti dari usaha-usaha yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang semakin gencar. Namun di jaman yang semakin canggih ini, perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Salah satu faktor lain dari perkembangan zaman dan arus globalisasi ini adalah kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat, yang secara langsung mempengaruhi setiap aktivitas bermain dan belajar anak. Sekarang ini anak-anak lebih suka dan berminat untuk bermain permainan digital seperti video games, android games, games online, Playstation (PS), dan permainan atau game digital lainnya dibandingkan dengan mereka harus belajar di sekolah maupun rumah. Kecanduan dari bermain game ini menyebabkan anak, terutama siswa SD dan SMP akan sering bolos sekolah dan melupakan kewajibannya untuk belajar.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan pembelajaran dengan media buku panduan dan metode ceramah atau konvensional, menurut Norshuhada dan Landoni (2003) berpendapat bahwa metode konvensional adalah metode yang menggunakan media berbasis teks seperti buku elektronik (*e-book*) dan *.pdf*, 2) kurangnya keaktifan dari peserta didik dalam kelas, dan 3) kurangnya pemahaman peserta didik pada materi, sedangkan menurut Addae, D., & Quan-Baffour, K. (2018) Metode ceramah adalah salah satu dari banyak metode yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran di banyak program pendidikan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Nayu No.77 Surakarta. Pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SD Negeri Nayu No.77 Surakarta, siswa diajarkan pelajaran bahasa Indonesia, dengan materi dasar pengenalan suku kata nama hewan sesuai dengan kompetensi dasar membaca dan menulis.

Setelah dilakukan observasi di sekolah dan berdasarkan hasil diskusi dengan ibu Maulina Indah A, S.Pd. dapat disimpulkan jika siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Hal ini dapat dilihat pada saat menuliskan urutan huruf untuk membentuk suatu nama hewan banyak terjadi kesalahan, serta dalam penyampaian materi guru sering mengulang kata-kata dan menunggu beberapa peserta didik yang kesulitan untuk membaca dan menulis.

Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk memperjelas materi kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili suatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat. Bahkan alat bantu berguna bagi siswa yang kesulitan siswa memahami materi tertentu. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima, guru dapat membangkitkan minat, ketertarikan belajar dan keterampilan peserta didik.

Game sederhana dapat menjadi sumber gagasan dalam merancang sebuah media pembelajaran. *Game* disini adalah suatu produk berbasis komputer ataupun android yang berisikan tantangan atau alur cerita yang harus diselesaikan oleh si pengguna. *Game* ini banyak sekali macamnya diantaranya adalah *game* petualangan, *game* strategi, *game* olahraga, *game* pendidikan dan masih banyak *game* lainnya.

Game edukasi yang sudah ada jumlahnya cukup sedikit, selain itu *game* edukasi jarang sekali dimanfaatkan oleh pihak guru ataupun orang tua, sehingga anak-anak lebih sering menggunakan *game* yang kurang ada manfaatnya dan ini malah membuat dunia pendidikan anak cukup merugikan, karena sering kali komputer sekolah maupun komputer rumah dipergunakan oleh anak untuk bermain *game*. Untuk itu penulis mencoba untuk memasukkan materi-materi sekolah, yang dalam hal ini adalah komponen pasif linier dalam mata pelajaran bahasa indonesia ke dalam sebuah *game puzzle* hewan, yang penulis akan gunakan sebagai alat bantu mengajar, dalam hal ini sebagai latihan soal, diharapkan akan menjadi upaya meningkatkan prestasi dan kualitas belajar siswa di sekolah dan membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Menurut Nur Haerani (2013), anak yang bermain permainan elektronik atau game tanpa adanya kontrol dari orang tua akan cenderung mengalami kecanduan pada dirinya, akibatnya adalah sebagian besar waktunya akan digunakan hanya untuk bermain game. Namun, perkembangan dari teknologi ini tidaklah hanya berdampak negatif saja, banyak sekali dampak positif yang dapat diambil apabila kita mampu memanfaatkan perkembangan teknologi ini dengan baik dan bijak. Khususnya pada penggunaan dan pemanfaatannya dalam pengembangan media pembelajaran, teknologi tersebut dapat digunakan untuk menunjang kualitas belajar mengajar di dalam kelas yang selama ini kurang mampu mengikuti perubahan serta perkembangan zaman yang terjadi, oleh karena itu maka pembelajaran berbasis game dapat dijadikan salah satu solusi ataupun alternatif untuk meningkatkan atmosfer belajar siswa pada zaman generasi digital native ini (Sukirman, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dibuat sebuah media pembelajaran *game* edukasi. *Game* puzzle hewan merupakan permainan yang menyenangkan, dimana ada beberapa orang yang melakukan permainan ini dan berusaha untuk menempatkan gambar yang ditentukan dari beberapa gambar yang ada, menempatkan dua gambar dengan bentuk yang tepat dan menempatkan ejaan kata yang tepat dari gambar yang telah ditentukan. Untuk kepentingan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.
- c. Metode penyampaian yang selalu sama atau monoton dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam menyusun penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

- a. Materi berdasarkan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 Sekolah Dasar.
- b. Penelitian ini hanya dilaksanakan di SD Negeri Nayu No.77 Surakarta.
- c. *Game* yang ada didalamnya mengandung unsur mengenal hewan , menyusun kata-kata dengan tepat dan menempatkan gambar berbentuk dengan tepat.

D. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas I Sekolah Dasar ?
- b. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas I Sekolah Dasar ?

- c. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas I Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas I Sekolah Dasar ?
- b. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas I Sekolah Dasar ?
- c. Mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Kelas I Sekolah Dasar ?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapatkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan acuan penelitian lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan *game* edukasi sebagai Media Pembelajaran.
- b. Sebagai bahan pembandingan penelitian lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan *game* edukasi sebagai Media Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru
 - 1) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
 - 2) Membuat inovasi baru terhadap Media Pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) *Game* edukasi ini membantu pengguna yaitu anak-anak untuk belajar mengenal hewan, menyusun kata-kata dengan tepat dan menempatkan gambar berbentuk dengan tepat.
- 2) Anak-anak mendapat cara belajar yang lain selain belajar dengan guru di sekolah yaitu dengan menggunakan *game* edukasi ini.
- 3) Membuat anak menjadi lebih teliti dalam belajar
- 4) Memberikan suasana yang berbeda bagi anak-anak SD yaitu melalui sebuah *game* edukasi.

c. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu *game* edukasi yang didapat dari perkuliahan.